



## 14 février 2306

Suite à un accident de roulette galactique, une planète inconnue, QF 4-537 (Athamor) est découverte. Notre agent Jolinar de Malkshür (dossier en annexe) est missionné pour y installer une base MEGA et rassembler des connaissances sur ce monde.

## 7-9 mars

Notre agent arrive d'abord dans le micro-monde de Bâle. Il fabrique sa première couverture : négociant en médicaments sous l'égide de l'ICE, la guilda mondiale du commerce.

Il se rend ensuite dans son véritable lieu d'activité, le micro-monde de Venise. Il arrive au moment où les concessions d'exploitation d'algues vont être réattribuées, selon le hasard, pour une année. Il parvient à racheter une participation au tirage au sort, et obtient ainsi la citoyenneté de Venise. Couverture finale : *signore* Giacomo Verde, négociant et exploitant en algues.

Il acquiert un *palazzo* dans le centre-ville et y installe une ébauche de QG MEGA, avec une nouvelle porte de transit. Il commence des manœuvres de recrutement auprès d'une jeune noble sans le sou, **Silvia Scire**.

Le jour du grand tirage au sort (« cérémonie du boulier ») est l'occasion d'une fête officielle ; un des trois moments annuels d'apparition du Doge, avec la fin du carnaval/début de la campagne d'exploitation en mars (« cérémonie de l'ouverture du Barrage ») et la fin de la campagne/début du carnaval à l'automne (« cérémonie de la fermeture du Barrage »)

Lors de la Cérémonie du Boulier, le Doge est la cible d'une tentative d'assassinat par un individu apparemment isolé. L'agent Malkshür déjoue l'attentat par un transfert dans l'esprit de Renzo, l'assassin ; il apprend que ce Renzo a pour commanditaire un personnage mythique de ce monde, le Joueur, et a été forcé à cette action pour ses dettes de jeu.

## 9 mars

Notre agent se transite jusqu'à Norjane et vient faire son rapport.

## Dimanche 11 mars

L'assemblée galactique semble prendre au sérieux l'existence de ce monde non répertorié. Puisque l'agent Malkshür a déjà établi de solides contacts, il est renvoyé pour observer la politique interne et ramener des informations ; ce n'est qu'en connaissance de ces infos que l'AG pourra se décider pour une intervention ou non. L'épisode de la tentative d'assassinat du Doge est évidemment un point central de l'analyse : il faut savoir qui, comment et pourquoi...

Pour l'épauler dans cette mission, le major MacLambert lui adjoint deux autres agents : Ropertz Silverberg (« Robb »), spécialiste d'infiltration et d'espionnage, et Salman Hadjin (« Efrit »), technicien et compétent en affrontements violents...

### Retour à Venise

Dès l'arrivée le matin du 11, l'agent Efrit installe le medibloc en kit qui a été amené avec. La suite montrera que cet équipement était très avisé...

Malkshur reprend contact avec ses gardes du corps de l'Ares Protectiva et lit la presse locale de ses 3 jours d'absence. C'est une charge de la presse contre les Compagnons de Janus car on sait que l'assassin, Renzo, est membre de cette secte.

Mais Malkshur est convaincu qu'il s'agit d'une fausse piste : son transfert dans Renzo pour empêcher l'assassinat désigne le « Joueur » comme étant le commanditaire. Il faudra donc enquêter dans le milieu du jeu... Pour ne pas négliger la piste des Compagnons de Janus, Ropertz devra les infiltrer eux aussi ; il se présentera au moment où tout le monde tourne le dos à leur communauté.

### Ropertz chez les CJ

Cette candidature est accueillie avec beaucoup de bienveillance et le novice Ropertz est tout de suite accepté.

Rencontre de **Manuel Janvier**, maître de la discipline. Ropertz assiste aux cours de cartographie et de prière psy... où il se fait positivement remarquer.

À la bibliothèque, il apprend que des œuvres archéologiques ont été spoliées autrefois par le Doge, des patriciens et la Teli Cognitiva.

En visitant l'ancienne cellule de Renzo, il a confirmation que celui-ci était joueur et tricheur. Il tenait un journal de ses parties et adversaires mémorables. Son vrai nom est **Ushdi Mahmet**, et il semble avoir autrefois servi pour Venise et l'Ares Protectiva dans les Guerres Arabes. Renzo-Mahmet servait, au monastère, d'instructeur de combat

Il aperçoit aussi l'inquisitrice Azur qui fouine au monastère.

Un élève, **Riccardo Aggia**, doué de talents de Mimétisme, était plus proche de Renzo. Un autre proche était le **frère Ludovic**.

Dans la réserve, l'agent Ropertz trouve aussi des pierres ayant des propriétés spirituelles...

## Efrit

L'agent Efrit se rend à la Cosmotek et officialise sa couverture : Giuseppe Tartini, ingénieur en aquaculture auprès de l'entrepreneur *signore* Verde (Malkshur).

Il s'inscrit pour des cours sur le sujet à la Telia Cognitiva (cours qu'il séchera avec assiduité, la suite le montrera...)

## Malkshur

De son côté, l'agent Malkshur se prépare à être interrogé par la police, à cause de sa présence proche lors de l'attentat. Il prend le conseil d'un avocat, **XXX**.

## Lundi 12 mars

### Ropertz chez les CJ

L'agent Ropertz apprend que Renzo-Mahmet aurait eu des frictions avec un certain **frère Matthieu**.

## Efrit

Efrit passe sa première matinée de cours d'aquaculture à la Telia.

## Malkshur

Malkshur rejoint son contact à la mairie, **Zelinda Banaguera**, une archiviste qui se meurt d'amour pour lui... Il se renseigne sur plusieurs points :

- les ragots de la mairie concernant la tentative d'assassinat du doge : comme partout, on accuse les CJ
- les grands gagnants et perdants du boulier ; le tirage au sort semble avoir apporté beaucoup de surprises cette année, faisant presque douter du hasard...

## Nuit

Malkshur et Efrit se rendent au casino le Lucifer, et profitent des activités. L'idée encore vague est de se faire remarquer dans le milieu du jeu pour, à terme approcher le Joueur, si toutefois il existe...

La chance est avec notre agent Efrit, qui multiplie l'argent de poche donné par Malkshur. Un complément d'enquête RH est demandé, voir annexe, concernant une éventuelle addiction au jeu de l'agent. La baronne **Francesca da Andra**, gérante du lieu, lui propose une partie privée pour le lendemain.

La soirée continue chez le vieux général **Cherubini** où Malkshur apprend que celui-ci a été défait en duel ; il s'enquiert de sa santé via son neveu.

La soirée se termine sur un vaporetto avec Azzelia, une escort-girl levée dans l'après-midi par l'agent Efrit, et deux collègues de celle-ci... Nous mettons cet épisode sur le compte de la nécessaire immersion dans les mondes explorés, voir codex n°456-dDF4.

## Mardi 13 mars

### Matin

L'agent Efrit assiste à son cours. Il rassemble ensuite de la presse concernant la place de Venise dans l'économie mondiale, d'éventuelles concurrences entre États etc. Il reviendra à l'agent Malkshur d'analyser ces informations.

Celui-ci se rend à la Cosmotek, loue le matériel d'exploitation et embauche ses exploitants ; le contact est plutôt bon. Note interne : les talents de société de l'agent Malkshur semblent extrêmement développés : le proposer pour des sessions d'holo-enseignement ?

Les agents envoient un des deux gardes du corps, Julian, enquêter sur Renzo-Mahmet à l'Ares Protectiva. Il est censé revenir le lendemain faire son rapport.

### Après-midi

Malkshur se rend dans la famille Scorzi, officiellement pour faire la cour à sa fiancée ; officieusement, pour travailler à la future couverture de la base MEGA : la dame Scire est censée faire figure d'épouse du *signore* Verde, mais être en fait le contact MEGA dans ce monde et cette ville...

Malkshur lui donne un aperçu de ses pouvoirs psy, en lui montrant une illusion de transformation de vaporetto en sous-marin ; elle lui montre à son tour ses talents de mimétisme ; d'après l'agent, quelques indices montrent déjà, à ce moment-là, que cette « complice objective » a peut-être un peu trop d'affection pour son agent MEGA... Il décide néanmoins de poursuivre le recrutement.

### Ropertz chez les CJ

L'agent Ropertz mène diverses fouilles et conversations et apprend ceci :

- **Riccardo Aggia** est peut-être joueur ; il aime une fille à l'extérieur et exerce peut-être une autre religion (judaïsme) en secret
- **Frère Ludovic** (par transfert) appartient à la famille Fiorucci, est joueur et plutôt fortuné.
- **Frère Matthieu** (bibliothécaire) entretient le secret : clé d'une section interdite de la bibliothèque ; compartiment secret dans son bureau ; recherches ou objets en lien

avec le comte de Saint-Germain... Pour mémoire : la rumeur fait du doge actuel le légendaire Comte de Saint-Germain...

## Soir

Malkshur et Efrit se rendent à la partie privée, en compagnie du jeune **Casanova**, joueur invétéré, bon contact de Malkshur, qui peut leur servir des explications sur ce petit monde.

En chemin, discussions à bâtons rompus. Efrit essaie un peu de savoir de quelle étoffe Malkshur est fait. Celui-ci revendique son côté dandy, hédoniste ; il n'oublie pas qu'il peut mourir du jour au lendemain à cause de ses choix passés... Il essaie de faire comprendre la complexité de son identité : il est de sexe femelle et a vu son alter ego mourir sous ses yeux. Il habite le corps qui servait de réceptacle à son compagnon... Le flamboyant *signore* Verde, et même l'agent MEGA qui se cache derrière, sont peut-être la manifestation d'une simple, viscérale peur d'aimer... (note des RH pour l'archivage : supprimer cette section, qui compromet la vie privée de l'agent)

## Nuit

Cette fois, nos trois agents peuvent se rassembler, ils se retrouvent devant le Lucifer.

L'agent Malkshur fournit un costume de carnaval et sa cape d'holocamouflage à l'agent Ropertz afin qu'il puisse plus facilement se fondre dans le décor et aller et venir à sa guise entre le couvent des CJ et l'extérieur. En effet, en tant que novice il n'est pas censé sortir...

L'agent Efrit fait accéder tout le monde à la partie privée.

Ce soir-là, notre agent perd, et beaucoup. Il finit par se rendre importun avec ses accents de rage ; il ne sera sûrement pas réinvité ; mais c'est aussi un moyen d'invoquer publiquement le nom du Joueur...

Il se lie de camaraderie avec une autre joueuse, une prolétaire déguisée en homme, Girolamo/Gina Corea.

L'agent Ropertz, de son côté, questionne autant qu'il peut à propos de Renzo.

L'agent Malkshur se transfère dans la baronne et apprend/confirme plusieurs éléments :

- elle a ses entrées privilégiées auprès du Doge ; celui-ci est bien le réel propriétaire du casino
- elle espère lui agréer suffisamment pour pouvoir un jour l'épouser
- le Doge est un « immortel »

## Fin de nuit - Efrit

Après cette soirée houleuse, l'agent Efrit raccompagne l'agent Ropertz à l'abbaye. Sur le chemin du retour, il est attaqué par des assassins. Ils en veulent clairement à sa vie. Il fait un

prisonnier et le ramène au palazzo. Le chef s'enfuit : un personnage fluët avec des cheveux blonds ondulés et une tresse de Compagnon de Janus.

## Mercredi 14 mars

### Fin de nuit, palazzo Verde

Interrogatoire du prisonnier. L'agresseur, **Aleardo Cerutti** (masque de cloche, grosse épée-marteau) fait partie d'une bande de 4, « Le qua », à présent hors d'état de nuire. On décide de remettre Cerutti à la police, ce qui complètera la capture des autres truands laissés sur la scène de combat. La « livraison » sera signée... Batman et Robin ! (pour plus d'informations, voir notice n°857-FG5 « Les faux mythes de la Terre originelle »)

Le commanditaire est venu les embaucher à leur repaire dans les bas quartiers, un squat à Canareggio. Il semble avoir été dirigé sur sa cible par les mouvements de l'agent Ropertz ; il porterait un mouchard sur lui.

### Ropertz chez les CJ

L'agent Ropertz retourne fouiller dans le bureau du frère Mathieu. La pièce secrète est en fait un ascenseur qui donne sur des bibliothèques et des réserves. Les lieux se situent sous le palais des Doges. Livres de magie ou de sorcellerie, langues, artefacts humains voire extraterrestres ! Carnets de voyage de tous les compagnons, depuis la création de l'ordre.

Encore des pierres à effet spirituel.

Côté rapports humains, l'agent Ropertz a des discussions avec les frères Mathieu, Manuel, Giacomo et un nouveau, **frère Anton** (anthropologie). Il rencontre aussi un frère annulateur psy, qui sert de garde du corps à frère Manuel.

Anton parle, dans ses cours, de manière peu discrète, d'accès à d'autres mondes. Le novice **Fabio**, notamment, semble intéressé.

Ropertz est jugé digne d'apprendre certains secrets. On lui explique que les pierres déjà rencontrées proviennent de « portes » dimensionnelles retrouvées en plusieurs endroits du monde par les compagnons voyageurs. L'une est à Vienne-Autriche. Notre agent est intronisé dans ce groupe secret. Matériellement, cela le relève de son obligation de résidence au couvent.

Concernant l'agression de Efrit, la description du commanditaire évoque quelque chose à Ropertz : il s'agit de frère **Pablo Suza**.

Il découvre le mouchard caché dans sa chaussure, mais préfère le garder ; histoire de tendre un piège à cet adversaire lors d'une prochaine tentative d'agression.

### Matin, palazzo Verde

Micka annonce que le contrat de garde du corps est annulé par l'Ares Protectiva. Julian, pour sa part, n'est jamais revenu... L'agent Malkshur laisse Mika partir et se transfère en lui pour assister au debriefing.

Il s'avère que c'est l'inquisiteur **Ambre** qui a tiqué sur les recherches peu discrètes de Julian. Renzo-Mahmet était un mot-clé... Et l'intérêt se porte maintenant sur le *signore* Verde...

Malkshur prend le contrôle de son hôte : il fait proposer par Micka à l'inquisiteur de plutôt retourner au service de Verde pour l'espionner... Bref, de s'espionner lui-même !

Ambre accepte, mais pour que la couverture soit plus crédible, il efface la mémoire des 2 gardes du corps sur la rupture de contrat et la négociation. Il place dans leurs armes un dispositif de traçage.

Les deux gardes reviennent donc au service de Malkshur-Verde. L'agent Efrit fabrique un brouilleur, qui leur permettra de leurrer les traceurs des gardes quand nécessaire.

Les découvertes de Julian arrivent à la connaissance des agents : Renzo-Mahmet était un héros de guerre. Sa reconversion chez les CJ est sincère : pas de couverture, pas de montage d'opinion dont il serait un agent *conscient*...

Malkshur épluche les documents collectés par ses collègues :

- le codage du livre de Renzo révèle ses comptes bancaires. Il faudra aller à l'ICE pour voir les mouvements de son compte.
- La revue de presse internationale de Efrit révèle que la dictature du micro-monde sud-américain de Belmopan (IRL, une ville du Belize) aurait tout intérêt à déstabiliser Venise. Elle possède aussi une lagune, et est déjà une concurrente pour les algues alimentaires. Déstabiliser Venise, par exemple en assassinant le doge, faciliterait leur entrée sur le marché des algues stabilisatrices. Dictature dirigée par des militaires, **Pablo Cina** et son fidèle **Manuel Uriega**.

L'agent Malkshur se renseigne, auprès d'un contact médecin véreux à la clinique de Venise, **Basilio Guadano**. Un labo clandestin, dans les bas quartiers, pourrait être un fabricant de drogue accélératrice telle que celle prise par Renzo pour l'attentat. Le problème de cette drogue est qu'elle fait griller le muscle cardiaque ; seuls les plus résistants (comme Renzo...) peuvent tenir assez longtemps pour accomplir une mission avant de succomber.

L'agent Efrit se rend chez le couturier de costume **De Paula** et se renseigne un peu sur les joueurs mentionnés dans les notes de Renzo.

- Le plus gros perdant face à Renzo a été **Gallicano Cavaliere**
- Le plus grand « tombeur » de Renzo a été **Kurt Junger**

Les deux agents décident d'organiser une fête au palazzo pour la nuit du lendemain ; cela permettra entre autres de tenir leur propre table de jeux... Si des joueurs compétents sont réunis, peut-être que le Joueur se montrera.

Ce sera la soirée « Anges et démons », avec cercle de jeux au dernier étage du palazzo.

Parmi les invités :

- Lizzi (face de poulpe)
- Severiano Salamone (masque triste)
- Girolamo/Gina Corea
- Junger
- Sylvia Scire
- L'archiviste Zelinda Banaguera
- Comtesse Nolfi
- Augusto Casa Nova
- Le supérieur de l'agent Efrit à la Cosmotek
- Oresto Rizza, le supérieur de l'agent Malkshur à l'ICE

## Soir

Pour la sortie au Bianca prévue ce soir, l'agent Efrit se bricole quelques accessoires : de faux titres de propriété, qu'il tâchera de perdre avec éclat. Son intention est de jouer le joueur qui a tout perdu, pour attirer l'attention du Joueur...

Il se procure l'adresse de Junger et se rend chez lui. Appartement dans un HLM. C'est un ancien cartographe de Vienne, élève de (**Giacomo Sanlupo** ?) Il est actuellement complètement ruiné par sa passion du jeu, et ne rêve que de vaincre le Joueur, le dernier qu'il n'a jamais affronté. L'invitation pour la fête au palazzo est acceptée : on laisse entendre que le Joueur viendra peut-être...

L'agent Malkshur va faire sa cour à Sylvia Scire.

## Ropertz, journée chez les CJ

Ropertz découvre d'autres identités :



- **Pablo Suza**, le moine blond qui a orchestré l'agression de l'agent Efrit ; il travaille dans le secteur communication de la Confrérie
- Son supérieur, le responsable des relations publiques des CJ, **Joao Ceu**. Ceu semble en totale complicité avec Suza. Il possède des participations dans les activités du Belmopan.

Une nouvelle association pour la préservation des monuments historiques manifeste devant le monastère, réclame la restitution des œuvres d'art et le départ des CJ.

Le tout semble encouragé par le journal l'Osservatore Veneziano. Le père Janvier envoie donc son communicant, Pablo Suza au journal et au siège de l'association pour tenter de calmer les choses.

Il met aussi l'agent Ropertz dans la mission, se méfiant peut-être de Souza... Le garde du corps, **frère Placido** exerce une protection distante.

Le rédacteur en chef de l'Osservatore, **Podolo Quaso**, se montre intransigent, arguant de la liberté de la presse. Suza défend assez mollement les intérêts des CJ...

Ropertz insiste pour monter plus haut, et aller voir le propriétaire du journal, **Foscari**. Il possède une galerie d'art... Un compartiment secret, semble-t-il, dans son bureau. Lui aussi est intransigent, et semble même de mèche avec Suza...

Au siège de l'association, on prévoit un raid contre le couvent pour le lendemain. En sortant du local, Ropertz se fait attaquer par Suza et reçoit plusieurs tirs. Frère Placido a été préalablement neutralisé. Ropertz s'échappe de justesse et est convoyé à l'hôpital ; il parvient à avertir père Janvier de l'attaque qui se prépare.

## Nuit du 14

Malkshur et Efrit se rendent au laboratoire clandestin. L'agent Efrit s'infiltré tandis que l'agent Malkshur joue les acheteurs. Le parrain se nomme **Sergio Fraino**.

La drogue accélératrice de Renzo provient manifestement d'ici. Elle a été livrée trois jours avant l'attentat à la Ca'd'oro, une maison close dont la propriétaire est **Martina Albania**.

Les agents récupèrent un assortiment de drogue et des données informatiques ; après les avoir exploitées, ils les font livrer par un des gardes à la Police, « de la part de Batman et Robin ». Cela permet aussi de rattraper un peu la loyauté des deux gardes, qui était mise en doute après les (fausses) négociations à l'entrepôt de drogues...

Les comptes de Renzo sont enfin épluchés. Peu de temps avant l'opération, il a légué tous ses avoirs à la secte des Alchimistes de Dieu. Tout démontre qu'il se savait condamné après consommation de la drogue accélératrice.

## Au Bianca

L'agent Efrit joue et perd, sans même avoir besoin de tricher... Il doit même payer ses dettes d'une phalange.

L'agent Malkshur, en discutant à droite et à gauche, apprend que Renzo jouait « trop bien » : c'est ce qui a attiré l'attention du Joueur. Il découvre deux autres noms :

- **Alessandro le Génois**, qui aurait perdu par le passé face au Joueur
- **Carlo Bonecci**, qui aurait gagné

Tandis que Malkshur rentre se coucher, l'agent Efrit décide de poursuivre la soirée avec Corea, dans un casino encore plus mal famé : l'Oubli. Un tripot installé dans un cargo échoué, quelque part dans la lagune [15 km au nord-ouest de Venise ; compléments de géolocalisation à fournir par un prochain agent, si pertinence validée]

Efrit joue et ne tarde pas à perdre contre un joueur particulier, le Démon. Notre agent le soupçonne à ce moment-là d'être le Joueur. C'est un joueur talentueux et nous l'apprendrons plus tard, résonant ; il vainc Efrit et l'oblige à aller payer sa dette dans la fosse de combat, contre un catcheur professionnel.

Le Démon est en réalité Ambrogio Cinicropi, chirurgien en ville. Il est invité à la soirée festive du lendemain.

C'est Corea qui ramène notre agent, inconscient, au palazzo. (nous préconisons un rappel des procédures de méfiance standard)

## Jeudi 15 mars

### Matin

L'agent Malkshur s'occupe de mettre Efrit au medibloc. Il passe le reste de la matinée à organiser la fête. Cherubini sera chargé du buffet, **Pasquarella** de l'animation artistique, la comtesse Nolfi de la partie fine, l'Ares Protectiva du service d'ordre.

l'agent Efrit installe un système de sécurité et de surveillance. Il se chargera principalement de la surveillance de l'étage casino.

Les agents font aussi une visite à Alessandro le Génois. Celui-ci a une vie misérable, ayant refusé d'honorer sa dette après sa défaite face au Joueur. Il est même harcelé par un pouvoir psy qui lui déclenche à distance des scarifications.

Il s'avère que le Génois était... sénateur ! Le Joueur a voulu utiliser sa position pour influencer sur le jeu politique. Celui-ci a refusé et le paye par cette déchéance.

## Après-midi

L'agent Malkshur va ensuite rencontrer **Carlo Bonecci**, qui est lui, au contraire, un vainqueur du Joueur. Carlo est clairement un suiveur manipulé par autrui. Il a une influence politique, mais la met totalement au service du Joueur...

Il semble donc que le Joueur, au travers de tout son personnage et ses activités dans le monde du jeu, mène en fait une action politique d'opposition au Doge.

L'opposition cherche, dans l'immédiat, à faire tomber les CJ. Comme ce sont des alliés du Doge, le fait de monter en épingle la tentative d'assassinat permet d'empêcher le Doge de protéger trop ouvertement la confrérie.

À ce stade, l'agent Malkshur pose la question dans ces notes : pourquoi vouloir anéantir les CJ ? Est-ce en lien avec leurs facultés de mouvement entre les mondes ?

La « martingale » offerte par le Joueur en règlement de sa défaite, consiste en une impression papier de code binaire. De là à penser que ce code permettrait de trafiquer les ordinateurs du tirage du boulier... Hypothèse à réclamer à nos agents de terrain ?

À ce stade des investigations, nous avons reçu un long rapport de l'agent Malkshur par relais hyperondes. Les questions les plus urgentes, désormais, sont de déterminer si le Joueur est :

1. un être psy issu de ce monde
2. un ingérant du type Nomeg

Cela peut changer du tout au tout la position de l'AG face à la situation d'Athador.

## Soirée Anges et Démons au palazzo

Passons sur les difficultés de l'agent Malkshur avec ses invitées féminines. De son côté, l'agent Efrin voit arriver de nombreux joueurs inconnus. Le fameux Démon est présent. L'absence notable est celle de Gina Corea.

Pour la clarté du rapport, nous mentionnons ici les éléments dans l'ordre où ils se sont effectivement déroulés :

- Une escort-girl invité par la comtesse Nolfi, et œuvrant au dernier étage de la fête, profite d'une bousculade dans une escalier pour glisser une carte à jouer dans les poches de l'agent Efrin
- Elle, ou un complice, installe un coupe-circuit commandé par radio, sur le tableau électrique du bâtiment
- En fin de soirée, l'infiltrée déclenche une panne de courant.
- En pleine panique, un gros ballon de farces et attrapes survole la fête et largue une grande quantité de cartes à jouer. Le message imprimé dessus, compréhensible de nos

seuls agents, conduit à la carte qui attend dans la poche de l'agent Efrit ; elle lui fixe un rendez-vous pour le lendemain soir, seul, au cimetière San Michele.

## Vendredi 16 mars

Les agents se félicitent du contact pris par le Joueur, même si celui-ci les a eus par surprise et se présente sous forme de provocation... L'ensemble de la journée sera consacré à préparer ce rendez-vous du soir.

### Matin

L'agent Malkshur retourne voir Alessandro le Génois. Il l'embauche, lui et les camarades qui habitent dans son même squat, pour mener épisodiquement des missions d'observation massive dans les rues de la ville. Une force discrète, multiple et implantée partout, est un atout non négligeable, qui reste attaché aux futures missions de nos agents dans Venise...

Nos agents enquêtent sur les différents points saillants de l'intervention du Joueur lors de la fête :

- Provenance du ballon-farce
- Impression des cartes à jouer personnalisées, dans un laps de temps très court
- Identité de la personne qui a déposé la carte dans la poche d'Efrit, et a déclenché la panne de courant.

Les adresses de livraison, les bandes vidéo ramènent vers la Ca'd'Oro et vers sa courtisane vedette : Dame Juliette. Les agents décident de s'y rendre en soirée, à l'ouverture, avant l'action au cimetière San Michele.

Anticipant un nouveau duel de jeu, l'agent Efrit prépare, cette fois-ci, une triche technologique : un masque muni d'optiques à rayons X, permettant de lire à travers le dos des cartes de son adversaire... (plans dans la section brevets des Archives, sous l'identifiant 3456T-34 « L'œil de Djinn »)

### Gina Correa

On apporte un colis au palazzo : il contient l'épervier apprivoisé de Correa, mort ; ainsi qu'un billet qui donne rendez-vous à l'agent Efrit, là encore au cimetière San Michele pour la nuit prochaine.

Il semble que les deux rendez-vous n'aient pas de rapport ; mais cela va compliquer l'organisation de la nuit ; d'autant que dans les deux cas, l'agent Hadjin est censé venir seul. L'hypothèse est que ce coup provient du gang du labo clandestin : les preuves fournies par

« Batman et Robin » à la police ont permis de faire tomber la bande dans la journée de la veille, mais il reste peut-être quelques chefs rancuniers...

### Ropertz sort de l'hôpital

Les agents vont récupérer l'agent Ropertz à sa sortie d'hôpital. Il a retourné les soupçons de la police, qui avait été trompée par les accusations de Joao Ceu... Les explications de bon sens de Ropertz lèvent les doutes, et lui octroient même une protection policière. Néanmoins, l'agent préfère quitter à présent le couvent, et de manière incognito.

L'agent Malkshur mène quelques recherches apportant peu d'informations nouvelles :

- La grande question politique, actuellement, est celle de l'avenir de Venise ; l'exploitation des algues fait certes la prospérité de tous, mais risque à terme de submerger la ville...
- La secte des alchimistes de Dieu possède un compte en banque au nom d'**Emiliano Zampiro**

### Soir : la Ca' d'Oro

Les agents entrent dans les lieux de manière séparée :

- L'agent Ropertz, sous holocamouflage, pénètre par une fenêtre et arrive jusque dans la chambre de Dame Juliette.
- L'agent Efrin entre en tant que client lambda et novice, et accède à l'étage des chambres des résidentes.
- L'agent Malkshur entre en fanfare et réclame tout de suite d'être reçu par la courtisane vedette.

Pendant que Jolinar discute avec dame Juliette, l'agent Ropertz fouille ses appartements et découvre un système radio d'espion sophistiqué, qui permet d'écouter et de trianguler les positions... Pire : ce sont les communicateurs de nos agents qui sont espionnés.

L'agent Malkshur lance un sondage transfert. La courtisane est une psy active avec une très forte résistance doublée d'un bouclier protecteur.

Cette agression indiscutable modifie son attitude. Un duel s'amorce, tandis que les deux autres agents accourent.

Dame Juliette lance un contrôle mental sur Efrin et Jolinar... et les fait s'affronter l'un contre l'autre... L'agent Malkshur, même s'il ne contrôle plus ses mouvements, parvient à se transférer dans la courtisane.

L'agent Ropertz fouille ses possessions et découvre le matériel du Joueur ; notamment une martingale, sous la forme de code binaire imprimé sur papier machine. Dame Juliette et ce personnage légendaire ne font qu'un ! Une tyrolienne, depuis une fenêtre, lui permettait de rejoindre l'extérieur discrètement, sous son identité secrète...

L'agent Salman s'affaire à saboter l'appareil de goniométrie, sans que cela soit manifeste. Les agents s'emparent des biens en unis de la courtisane. Par son transfert, l'agent Malkshür comprend, de son côté, qui est le Joueur : un psyker de talent, mais un mercenaire au service d'un commanditaire plus haut placé, un certain **Maître de la Martingale**. L'intention néfaste contre le Doge se situe à ce niveau-là. Ce personnage est assez habile pour ne pas être identifiable, même à travers les souvenirs de Dame Juliette. Tout ce qui ressort est qu'il serait très petit (1,60 m).

Pour la suite des opérations, il est décidé que Dame Juliette/le Joueur restera hors d'état de nuire ; elle sera placée sous stase, dans le médibloc du *palazzo Verde*. Les personnes pouvant s'inquiéter (sa mère, tenancière du Ca'd'Oro) reçoivent des messages rassurants...

Pour pouvoir se passer des appareils radio, interceptables, l'agent Malkshür installe aussi un lien télépathique avec ses deux collègues.

### Cimetière San Michele

Il est temps pour l'agent Efriz de se rendre à l'autre rendez-vous, toujours valable celui-ci : la rencontre avec les ravisseurs de Gina Correa.

L'agent Ropertz l'accompagne. Mais malgré une approche plutôt discrète et prévoyante, l'affrontement est déclenché. Il est clair que leurs trois adversaires n'avaient aucune intention de négocier, mais seulement de capturer l'agent Efriz pour le revendre en Suisse, aux laboratoires de recherche sur les psykers. L'agent Ropertz, sous invisibilité, empêche une défaite totale. Après plusieurs manœuvres, transferts, paralysies, les deux agents se rendent maîtres de l'équipe adverse et retrouvent Correa prisonnière dans le yacht des mercenaires. Ils les laissent repartir après les avoir privés de tout leur équipement.

La dénommée Gina Correa n'avait été enlevée que pour servir d'appât. Même si elle a été malmenée, elle semble bien surmonter cette pénible expérience, et se propose pour aider nos agents. Ses talents pourraient en effet être fort utiles.

### Samedi 17 mars

L'agent Malkshür poursuit ses recherches autour des CJ. L'équipe du Génois a laissé traîner des oreilles : une autre manifestation est prévue l'après-midi, une nouvelle action de la Société pour la préservation des Monuments historiques, contre les Compagnons de Janus. Mais cette fois-ci, un véritable gang de truands sera dans la manifestation, avec mission de faire

gravement dégénérer la situation. L'agent Malkshür donne les noms des truands au lieutenant de police, toujours sous l'identité de « Batman et Robin »...

Il s'intéresse aussi aux Alchimistes de Dieu, mais malgré un don conséquent au temple, il n'apprend rien de probant : la secte ne semble pas en lien avec la mission.

Il est temps, manifestement, de s'intéresser à une autre pièce du puzzle : l'ordinateur du Boulier. L'agent réserve une visite guidée du Palais des Doges pour l'après-midi...

Il utilise la fin de matinée pour faire son rapport major MacLambert. Comme on le sait par les rapports de ce dernier (pièces 458-H5 et 458-F6), l'officier MacLambert a préféré encore, à ce stade, ne pas donner de directives. Nos agents devaient en apprendre plus, pour savoir dans quel sens peser dans le jeu politique vénitien.

### Palais des Doges

Après un début de visite guidée collectif, nos trois agents préfèrent se séparer. L'agent Malkshür se rend dans les salons des étages supérieurs et tâche de rencontrer un de ses contacts du gouvernement, le marquis de Corona.

Les deux conceptechs, quant à eux, se faufleront dans la section qui abrite l'ordinateur du Boulier.

L'agent Malkshür parvient à intéresser son contact à l'émeute qui se prépare. Celui-ci va mettre son influence politique en œuvre pour faire, si possible, intervenir l'inquisiteur Ocre en personne... Notre agent se mêle ensuite aux groupes de courtisans, dans les couloirs, et tente d'éveiller d'autres consciences au danger qui s'annonce.

### Ordinateur du Boulier

Les agents Efrit et Ropertz parviennent sans difficulté à entrer dans les salles informatiques. L'ordinateur, une antiquité, occupe la surface de plusieurs pièces. Après un piratage des caméras et la neutralisation des techniciens qui travaillaient sur place, ils récupèrent plusieurs objets intéressants :

- Les schémas techniques de fonctionnement de l'ordinateur
- Un manuel de codage
- Un exemple de code généré par l'imprimante
- Un boîtier de dérivation, qui était installé en parasite entre l'ordinateur et le périphérique extérieur.

Ce dernier objet a été retiré sans déclencher une éventuelle alerte à distance auprès de son propriétaire. L'analyse devra confirmer s'il s'agit bien d'un piratage permettant d'influencer les tirages au sort de la vénérable machine...

Alors que leur situation devient instable, l'agent Ropertz réfléchit à la topographie des lieux : les salles de l'ordinateur, géographiquement, ne sont sans doute pas très éloignées des zones secrètes au couvent des CJ.

Après quelques recherches, nos agents trouvent effectivement une connexion entre les deux endroits, par les égouts.

Ils émergent donc dans les salles secrètes du couvent ; ils en profitent pour emprunter là aussi quelques objets :

- Un carnet de voyage d'un Compagnon en Amérique Latine, comprenant une visite du Belmopan
- Un éclat de « portail » noté comme provenant de Venise même

Ils débouchent, par l'entrée secrète, dans le bureau de Frère Mathieu. À l'extérieur, l'émeute se prépare ; il s'agit de ne pas rester piégés dans le couvent au moment où elle se déclencherà ; rien ne dit que le Doge interviendra contre les émeutiers, malgré tous les efforts de l'agent Malkshür.

Nos deux agents sont obligés de paralyser le frère Matthieu, qui se trouvait sur place et les a malheureusement identifiés... Il sera difficile à l'agent Ropertz, désormais, de reprendre sa couverture au couvent.

## L'émeute

En milieu d'après-midi, les émeutiers de la société de préservation des monuments historiques, poussés par les agents agitateurs déjà signalés, entrent en action. Il faut noter pour la suite du rapport que l'intervention policière est plutôt molle ; aucun inquisiteur Ocre ne se présente sur les lieux.

Les agents Efrit et Ropertz essaient de briser l'élan des émeutiers. L'action la plus efficace à signaler est celle de l'agent Ropertz, qui ouvre les vannes d'un canal annexe et provoque l'inondation d'une bonne partie de la place.

De leur côté, l'agent Malkshür ainsi que son garde du corps et la sympathisante Gina Correa tâchent de repérer les agitateurs dans la foule. C'est finalement l'agent Efrit qui les retrouve, dans l'atelier d'imprimerie de l'abbaye. Le chef des agitateurs, **Juan Argaso**, est neutralisé au moyen d'un bidon de colle de reliure. Nos agents parviennent à l'extraire de la scène tandis que l'émeute a perdu tout son élan et se disperse.

## Palais des Doges

L'agent Malkshür remarque qu'un des techniciens de l'ordinateur est sorti de ses locaux et affiche un mystérieux message sur un panneau d'information. Il l'isole et parvient à le faire parler (méthodes non précisées : un complément de débriefing de l'agent est recommandé).



Le technicien s'avère être un sbire du Maître de la Martingale : c'est lui qui était chargé de mettre en œuvre, sur place, les tricheries aux résultats. Il veillait sur le boîtier de dérivation et a voulu signaler à son maître sa disparition. Il indique que son commanditaire serait un personnage de « petite taille » (1,60 m). Un effort de mémoire permet à notre agent de se souvenir que le marquis de Corona, justement, est exceptionnellement petit !

L'agent parvient ensuite, par des actions habiles, à accéder au bureau de Corona au palais. Il apprend la liste de ses villégiatures, et d'étranges liens avec un gondolier, **Fursaco Torrelli**, décédé autrefois. Le marquis est bel et bien le Maître de la Martingale.

## Dimanche 18 mars

### Palazzo

L'analyse du boîtier de dérivation permet de confirmer les soupçons de tricherie que nos agents avaient conçus sur plusieurs personnages. Il s'y ajoute le dirigeant de l'ICE à Venise, Oresto Rizza. Rien ne semble laissé au hasard : matériel de la Cosmotek, réaction molle de l'Ares Protectiva... tous les personnages influents de Venise, et leurs institutions, sont impliqués.

### Résidence secrète du MM

J'agent Malkshür se rend à la résidence secrète du maître de la Martingale, place Saint-Marc. Celle-ci est vide. Il y récupère plusieurs documents. Leur analyse montrera que le marquis de Corona a dû voyager dans les « autres mondes » accessibles depuis Athanor.

À la Telia Connitiva, il en apprend plus sur feu le gondolier. Il s'agissait semblait-il d'un agitateur et prophète apocalyptique qui avait fortement impressionné Corona. Il a été vraisemblablement assassiné 10 ans auparavant par les services du Doge ; au même moment, Corona commençait ses activités clandestines. Il apparaît que l'exploitation d'algues à Venise menacerait ce « monde onirique » (investigations recommandées, le lien n'est pas clair).

Les éléments retrouvés permettraient d'incriminer immédiatement Corona pour complot contre l'État. Ils confirment la position politique déjà entrevue : Corona souhaite la survie de Venise, alors que l'exploitation des algues, qui fait pourtant sa richesse, menace la cité de disparition à moyen terme.

Le dernier coup préparé par Corona reste toujours actif : une nouvelle tentative d'assassinat du Doge, lors de la prochaine cérémonie du Barrage.

### Demeure de Foscari

Les agents Ropertz et Efrit se rendent au courant de la nuit au domicile du patron de presse. Celui-ci est absent ; ils apprendront plus tard qu'il s'était rendu dans les quartiers mal famés

pour rencontrer les agitateurs de l'émeute et leur payer le prix de leurs services ; sortie qui lui sera d'ailleurs fatale : on le retrouvera mort le lendemain, dans ce quartier.

Éléments et événements découverts durant l'action :

- Foscari semble adepte d'une religion proche du culte marial, mais avec aussi une symbolique de l'épée.
- Les lieux servent de cachette à Joao Ceu et Pablo Souza, depuis qu'ils ne peuvent plus apparaître en public. S'ensuit un affrontement ; les deux personnages décèdent.
- Présence de Carla Foscari, l'épouse du patron de presse (neutralisée paralytant modèle XM54-21)

Divers dossiers récupérés dans le bureau, à savoir :

- dossiers sur les 6 grands complices de la cabale, avec notamment des informations sur l'attentat planifié le 23 mars
- 20 unités de qua (caisse du palazzo, cf reçu en annexe n°17)
- Un casque d'armure d'apparat (or et pierreries) de style chinois médiéval ; fabrication moderne ; des symboles incompréhensibles ; Foscari le gardait dans son coffre-fort. Après des essais prudents, il s'avèrera être un amplificateur de pouvoirs psy

Parmi les conjurés, nos agents ont l'attention attirée par Rusconi, l'exploitant d'algues. Sa ferme d'exploitation, à proximité de la grande digue de la lagune, pourrait être la base d'action pour le prochain attentat.

Une dernière action permet à nos personnages de découvrir l'emplacement du « portail entre les mondes » de Venise : il est placé dans une sacristie de la basilique Saint-Marc. Nos agents préparent un accès rapide depuis l'extérieur, si nécessaire.

## Lundi 19 mars

Nos agents missionnent le réseau du Génois pour répandre des rumeurs positives à propos des Compagnons de Janus, auprès des plus modestes. Même si aucune instruction ne leur a été donnée en ce sens, mais la décision des sages (cf plus bas) montrera qu'ils ont pris la bonne initiative.

L'agent Ropertz, pour sa part, se rend à l'abbaye pour reprendre des forces et étudier les techniques de passage des portails.

## Palazzo Verde

L'interrogatoire de Juan Argaso donne peu d'informations nouvelles. Il est agent du Belmopan, mais ne connaît pas l'identité et la localisation de l'autre équipe, celle du futur attentat. Cet attentat doit être plus spectaculaire, et impliquera la destruction de la digue à l'explosif.

Le Maître de la Martingale a financé la prise du pouvoir du dictateur au Belmopan il y a quelques années.

Sans trop d'espoir, l'agent Malkshür dépose, dans la résidence secrète de Corona, une invitation à discuter ensemble. Le marquis/Maître de la Martingale est introuvable. Nos agents soupçonnent qu'il a quitté le « monde réel » d'Athamor et se cache dans le monde onirique accessible depuis la basilique. Nous recommandons une nouvelle investigation avec les mêmes agents pour compléter cet aspect du dossier (cf note aux services sous la réf. GRÜK-458)

### Palazzo Squire

L'agent Malkshür se rend au palazzo Squire et officialise sa demande de mariage. La contact Silvia Squire devient officiellement sa fiancée et officieusement le contact MEGA local.

### Norjane

L'agent Malkshür se rend sur Norjane pour compléter son rapport, proposer une action au conseil et prendre ses ordres. Pour éviter plus de déstabilisation, il suggère de soutenir le pouvoir du Doge. Cependant, il faut prendre en compte la menace écologique, sans verser dans l'action terroriste comme le souhaitait Corona. Il préconise donc de convaincre le Doge d'effectuer lui-même la transition. Les Compagnons de Janus sont la clé d'un Athamor futur, où le tabou du voyage tomberait ; une sorte d'assemblée MEGA à l'échelle d'une planète. La suggestion est donc d'impliquer les CJ dans la structure de l'exécutif de Venise, afin qu'ils veillent à la bonne marche de cette transition...

Le conseil des sages se rend à l'avis des agents de terrain. (actes de réunion n°QZSEF43FRTZQ645, cf annexes)

### Ferme Rusconi

Les trois agents se retrouvent pour les ultimes actions de l'opération. Il s'agit en effet de neutraliser l'attentat, avant de pouvoir traiter avec le Doge.

Nos agents se rendent à la ferme Rusconi, espérant y trouver le commando du Belmopan et le stock d'explosifs. Il faut souligner les difficiles conditions de leur intervention (pluie, boue, monstre).

Grâce à une bonne préparation et l'embauche de quelques mercenaires, l'action se déroule très correctement. L'ensemble des commandos est capturé ou abattu. Il faut noter aussi le soin absolu que nos agents ont mis à conserver les civils en vie. La famille Rusconi (que l'on pourrait classer, selon la circulaire n°478bis, dans la catégorie « immondes ordures ») a été préservée, malgré sa totale implication dans le complot.

Les explosifs sont récupérés (et stockés par les agents sur la concession Verde ; Nous demandons à la Direction des services si ces explosifs sont à détruire, conserver ou déplacer).

## Mardi 20 mars

### L'avocat Chio

Nos agents se consacrent à l'avocat Andolo Chio, qui travaillait le corps législatif pour faire passer une loi anti-CJ. Leurs talents de discussion semblent faire merveille, l'avocat (rapporte l'agent Malkshür) a été sincèrement heureux d'abandonner son action ; il a spontanément choisi de partir prendre de longues vacances à l'Étranger.

Idée remarquable de notre agent : il emploie une partie de ses fonds pour racheter un titre de presse, la *Gazette de Venise*. Le titre sera employé à redorer le blason des CJ dans l'opinion. La possession d'un journal permet aussi d'obtenir des informations d'autres couches sociales.

### Entrevue avec le Doge

Nos agents manœuvrent pour contourner les diverses sécurités et accéder au Doge. L'agent Malkshür se transfère dans la baronne Francesca qui a ses entrées au palais secret. Les deux autres agents ratent leur transfert (recommandation formation intensive ?) mais apprennent l'adresse du palais secret : dans le cimetière San Michele, sous l'église. Ils s'y rendent par des voies plus traditionnelles, en devançant la baronne/agent Malkshür, accompagnée de deux inquisiteurs.

Face au doge, et après avoir expliqué un minimum l'emprunt du corps de la baronne, l'agent Malkshür expose la proposition (il est à noter qu'il se fait passer, à cet effet, pour membre d'une « guilde » secrète et imaginaire) :

- Rappel du contexte et des actions de la « Guilde » pour empêcher son éviction
- Les attaques contre sa personne sont liées au maintien du monopole
- Fin du monopole des algues inévitable
- Bienveillance de la Guilde, et sa protection contre les attentats, qui pourrait s'user si le Doge n'évolue pas de son côté
- Fiabilité des CJ alors que toutes les autres institutions sont infiltrées
- Officialiser un rapprochement avec les CJ (discours à la cérémonie du Barrage)
- Approbation populaire s'il soutient les CJ plus fermement, s'il ouvre les voyages à tous
- Les CJ pourraient offrir à Venise une capacité d'intervention à l'extérieur
- Transition vers une autre économie très lucrative : tourisme

Nos agents ont le fin mot de la crispation du Doge sur le monopole de l'aquaculture : il ne s'agit pas tellement d'enrichissement, mais de pouvoir disposer en permanence de substances

de grande qualité, notamment pour sa propre longévité... (lire la fiche-profil psychologique 34ZE-234 à ce sujet).

Face à nos arguments, qui relaient habilement ses propres craintes, le Doge accepte la proposition. Les CJ recevront le droit de veto sur ses décisions et seront chargés de superviser l'abandon raisonné de l'aquaculture à Venise. Ils se chargeront aussi de répandre cette technologie dans le reste du monde, en veillant à ce que la production reste de bonne qualité.

Un canal de contact avec le Doge est établi, si nécessaire, pour éviter à nos agents le délicat recours à un corps d'emprunt.

## Palazzo Verde

Nos agents donnent rendez-vous aux inquisiteurs dans un lieu neutre et, sous anonymat, leur remettent les preuves et les personnes détenues. Ils gardent toutefois pour eux l'identité du Maître de la Martingale.

De retour au *palazzo*, l'agent Ropertz partage à nos deux camarades son tout récent savoir sur le voyage par les portes des mondes oniriques.

Pour rappel, le lieu de contact (« palazzo Verde ») détient actuellement les atouts suivants :

- Point de transit
- Silvia Squire (contact MEGA : informée de la cave secrète et de la porte de transit ; visite Norjane à prévoir ?) couverture (à venir) : épouse du *signore* Verde
- Cellules de détention
- Cave camouflée et sécurisée
- Medibloc
- 1 000 000 unis
- Journal la *Gazette de Venise* (dir. Silvia Squire)
- Réseau d'influence et d'enquête (classes pauvres) : le « réseau Génois »
- 2 gardes du corps anciennement de l'Ares Protectiva, débauchés par l'agent Malkshür
- Gina Correa (espionnage, monde du jeu)
- 3,5 t d'explosif type C4, immergés sur l'actuelle concession du « *signore* Verde »

Enfin, les « fiançailles » de notre agent avec la contact Squire sont célébrées en grande pompe au *palazzo* Verde. Les 3 agents ont à cette occasion, semble-t-il, quitté leur rôle strict d'agents pour profiter une dernière fois de la vie vénitienne.

(Note du rédacteur : peut-on les en blâmer ?)

## Cérémonie de l'ouverture du Barrage

Venus comme spectateurs parmi la foule, nos agents constatent que le Doge applique leur petit accord : il annonce, dans son discours officiel, qu'il a invité les CJ dans la structure de gouvernement. L'annonce semble plutôt bien acceptée par toutes les couches de la population (gros possédants à surveiller toutefois).

Aucune autre tentative d'attentat n'a lieu. Comme on pouvait s'y attendre, le marquis de Corona n'est pas présent, manifestement, même comme spectateur anonyme.

## Notes du rédacteur

L'équipe constituée pour la mission a selon notre analyse, très bien fonctionné. Nous préconisons de répéter cette composition pour de futures missions.

Concernant le marquis de Corona/Maître de la Martingale, nous préconisons une poursuite de l'intervention. Le personnage a peut-être encore des ressources, et conserve ses objectifs intacts. Il pourrait décider de revenir à Venise et de ruiner les efforts de nos agents. Nous soupçonnons un talent psy naturel, voire un MEGA latent ? Nous savons tous que ce genre de profil, associé à une volonté de nuire, peut poser tôt ou tard de graves problèmes...